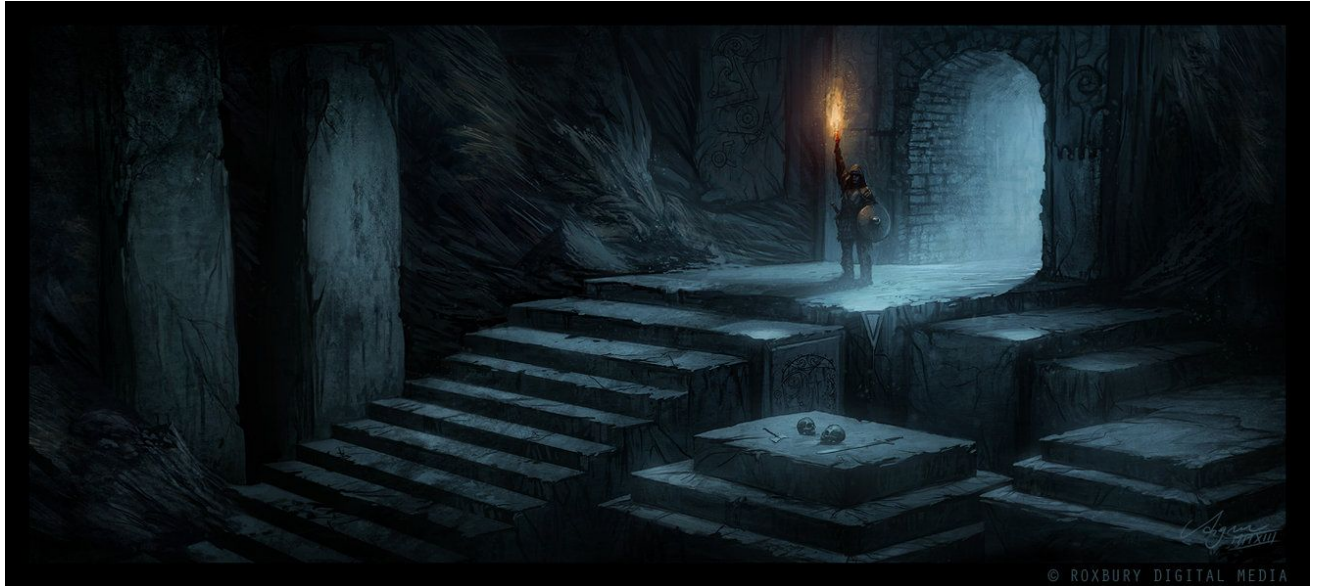


Euphoria

Game Design Document

Jóhannes & Tumi

Leikjaforritun - 2019 - FORR3FL05EU - Tækniskólinn - Leikjaforritunarbraut



Yfirlit

Yfirlit

1. [Yfirlit](#)
2. [Leikjahönnun](#)
 - a. [Samantekt](#)
 - b. [Spilun leiks](#)
 - c. [Hugarástand](#)
 - d. [Saga og markmið](#)
3. [Tæknilegt](#)
 - a. [Skjáir](#)
 - b. [Stýringar](#)
 - c. [Virkni](#)
4. [Veraldarhönnun](#)
 - a. [Þema](#)
 - i. Umhverfi
 - ii. Hlutir
 1. Umhverfi
 2. Gagnvirkni
 - b. [Leikjaflæði](#)
5. [Þróun](#)
 - a. [Abstract Classes](#)
 - b. [Derived Classes](#)
6. [Grafík](#)
 - a. [Stíl eiginleikar \(Style Attributes\)](#)
 - b. [Grafík sem er þörf fyrir / \(attributes fyrir óvini\)](#)
7. [Sounds/Music](#)
 - a. [Stíl eiginleikar \(Style Attributes\)](#)
 - b. [Hljóð sem þarf](#)
 - c. [Tónlist sem þarf](#)
8. [Áætlun](#)

Leikjahönnun

Samantekt

Leikurinn byrjar í skuggalegri Dýflissu en hugmyndafræðin á að vera meira eins og í Riddaraleikjum, þar sem þú þarft að sigra Boss í hverju leveli til að komast í næsta level (komast í næsta herbergi) þar til í síðasta level-inu (herbergi). Ef leikmaðurinn byrjar í tutorial-inu þá byrjar hann í skógi þar sem honum er kennt að hreyfa sig og nota vopnin og þar sér maður karakterinn (maðurinn sem maður spilar) labba inn í hellinn. Þetta er miðaldar Dungeon Crawler með Loot'em up characteristics og áhugaverðum söguþræði. Þar sem þú heldur áfram að levelast up með betri hlutum (sverðum, bogum og brynjum). Það eru allskonar hlutir sem eru faldir eins og öflug sverð, bogar og brynjur en þessir hlutir eru faldir á stöðum sem maður býst ekki við. Það eru allskonar öðruvísi óvinir eins og **Slím** og **Zombies**.

Spilun leiks

Leikurinn er top-down viewmodel leikur og byrjar á botni kastala þar sem spilarinn þarf að berjast á leið sinni upp í Bossherbergið til að drepa aðal Bossinn. Á leiðinni mun spilarinn ná sér í öflugri vopn, **Euphoria** og brynjur. Eitt af aðal gimmikum leiksins er "**Euphoria**" sem er töframáttur sem gefur þér ýmsa krafta það virkar þannig að hann sprautar því í sig. Spilarinn mun líka þurfa að leysa þrautir til að koma sér út úr einhverjum herbergjum.

Hugarástand

Þessi leikur er cartoon-is leikur sem inniheldur spennu og er frekar skuggalegur og inniheldur skuggalega karaktera. Þessi leikur er frekar dökkur það er lítið af ljósi sem kemur í honum nema það sem kemur frá kyndlunum. Þetta gerist í gömlum kastala svo það er mikið búið að brotna niður og mikið af leyndarmálum eins og fallin sverð, bogar eða brynjur og fleira. Fyrsta melee vopnið sem maður byrjar með er **Bjórflaskan** sem maðurinn var með frá barnum. Fyrsta Projectile vopnið sem maður byrjar með er **Steinn** sem maður finnur bara í **Skóginum (Tutorial-inu)**. **Euphoria** fær maður í miðju level 1.

Saga og markmið

Leikurinn fjallar um það að leikmaðurinn spilar mann sem ákveður fullur (*nýbúinn að missa vinnuna sína í banka ákvað að fara á barinn til að drekka sig fullan*) að fara út að labba í skógi með bjór í einni hendi og annan í vasanum. Hann rekst á helli án þess að fatta að það er inngangur inn í kastala sem hafði gleymst og grafist undir mosa og næstum ósýnilegur en þessi kastali innheldur ***uppsprettu af töfrakraftinum Euphoria***. Það var notað mikið fyrr á öldum en það hefur gleymst hvernig það var notað svo leikmaðurinn notar það eins og sprautu til að bæta upp kraftinn í sér (***gera sig sterkari eða geta hreyft sig hraðar***). Maðurinn labbar inn í hellinn án þess að hugsa mikið um hvað getur gerst og þegar hann er kominn inn dettur hann niður í holu sem hann sér ekki þar dettur hann niður í kjallarann. Hann getur ekki hoppað upp svo hann hugsar þá að hann verði að leita að næstu leið út enda er það eina sem maðurinn vill gera er að komast heim. Hann byrjar að labba og sér mikið af skrítnum hlutum sem hann vissi ekki að væru til. **Markmið** spilarans er að hjálpa manninum að komast út úr kastalanum og aftur heim.

Tæknilegt

Skjáir

1. Title skjárinn
 - a. Play
 - b. Tutorial
 - c. Stillingar
 - d. Hætta
2. Leikurinn
 - a. Inventory
 - i. Brynja
 - ii. Sverð
 - iii. Bogi
 - iv. Euphoria
 - b. Pása
 - i. Stillingar
 - ii. Hætta
 - c. Líf
 - d. Töfrar
3. Endir leiksins
 - a. Nöfn á hönnuðum

Stýringar

Leikurinn er Top-down og hreyfir með Örva lyklunum. Z lykillinn mun nota valinn melee vopn (Bjórflaska, Sverð, stærri flaska). X takkinn er fyrir Projectile (Steinn, Bogi, Exi) vopn og C takkinn mun nota Euphoria (meira melee damage, meiri hraði).

Virkni

Euphoria er aðal Gimmick leiksins. Það mun gefa þér auka kraft eða hraða. Það er líka hluti af virkninni að hafa mismunandi sverð, boga og brynjur og það að allt hefur mismunandi áhrif og vörn og líka það að maður á að geta breytt um hluti.

Veraldarhönnun

Þema

1. Tutorial Skógur
 - a. Stemming (Mood)
 - i. Skuggalegt, foreboding
 - b. Hlutir
 - i. *Ambient*
 1. Blóm
 2. Línur af ljósi frá tungli
 3. Hátt gras
 - ii. *Interactive*
 1. *Hlutir sem meiða við snertingu*
 - a. Slím
 - b. Pöddur
 2. Hlutir sem opnast við það að ýta á lyklaborðstakkar
 - a. Hlið
 - b. Kistur
2. Kastali
 - a. Stemming (Mood)
 - i. hættulegt, spennandi
 - b. Hlutir
 - i. *Umhverfi*
 1. Pöddur
 2. Kyndlar
 3. Flestar brynjur
 - ii. *Gagnvirkir hlutir*
 1. Hlutir sem meiða við snertingu
 - a. Slím
 - b. Pöddur
 - c. Zombies
 - d. Hreyfandi gaddar
 2. Hlutir sem opnast við það að ýta á lyklaborðstakkar
 - a. Hurðir
 - b. Kistur
 - c. takkar
 3. Nýtanlegir hlutir
 - a. Ein brynja

Leikjaflæði

1. Spilarinn byrjar í kastala
2. Þrjár hurðir fara í mismunandi herbergi
3. Spilarinn reynir að finna leiðina út úr kastalanum
4. Spilarinn þarf að berjast í gegnum kastalann og reyna að finna ný power-ups
5. Spilarinn þarf að leysa ráðgátur til að komast í gegnum sumar hurðir.
6. Þegar Spilarinn er búinn að drepa síðasta Bossinn þá missir hann lykil sem opnar hurð sem leiðir út úr kastalanum

Abstract Classes / Components

1. BasePhysics
 - a. BaseSpilari
 - A. BaseSpilaraÁrás
 - B. BaseSpilaralabba
 - b. BaseÓvinur
 - B. BaseÓvinaÁrás
 - c. Basehlutir
 - C. BasehluturAttack
2. BasePrautir
 - a. Hurðir sem þurfa lykil
 - b. Hurðir sem maður þarf að leysa ráðgátu til að opna
3. BaseGagnvirkni
 - a. Kistur
 - b. Hurðir
 - c. Brynja
 - d. Takkar

Derived Classes / Component Compositions

1. BaseSpilari
 - a. SpilariMainCharacter (labba, idle)
 - b. MeleeÁrás
 - c. ProjectileÁrás
 - d. EuphoriaNotkun
 - e. PlayerÓnáðVopn
 - f. inventory
2. BaseÓvinur
 - a. Óvinurslím
 - i. Hreyfing
 - ii. Árás
 - iii. Idle
 - b. Óvinurpöddur
 - i. Hreyfing

- ii. Árás (kastar beini)
 - iii. Idle
 - c. Óvinurbeinagrind
 - i. Hreyfing
 - ii. Árás
 - iii. Idle
 - d. ÓvinurZombie
 - i. Hreyfing
 - ii. Árás
 - iii. Idle
- 3. BaseHlutir
 - a. HluturStein
 - i. Getur-Tekið-Upp
 - ii. Kastanlegt
 - iii. Projectile-Vopn
 - b. HluturKista
 - i. Gefur Spilara pening ef hann opnar hana með lykli
 - c. HluturGullpeningur (cha-ching!)
 - i. Getur notað til að kaupa kistu
 - d. HluturLykil
 - i. Getur-Tekið-Upp
 - e. HluturKistaSemKostar
 - i. Gefur frá sér vopn
- 4. BaseObstacle
 - a. ObstacleDoor (open with key)
 - i. Opnar með lykli (sumar ekki með lykli)
 - b. ObstacleWall
- 5. BaseInteractable
 - a. InteractableTakki
 - b. InteractableBrynja
 - i. sverð

Grafík

Stíll eiginleikar(Style Attributes)

Leikurinn notar aðallega dökka og græna litapallettu (colour palette) fyrir mosóttu dungeon útlitið sitt. Áhersla verður lögð á pixal heim til að auðvelda verkefnið fyrir alla. Við viljum skilgreina leikinn sem Medieavel dungeon spennuleik.

Grafík sem er þörf fyrir / (eiginleikar fyrir óvini)

1. Characters
 - a. Human-like
 - i. slím (idle, hreyfing, melee)
 - ii. pöddur (idle, hreyfing ++, melee -)
 - iii. Beinagrind (idle, hreyfing +, throwing)
 - iv. Zombie (idle, hreyfing -, melee ++)
 - b. Other
 - i. Boss 1 (idle, hreyfing +++, melee-)
 - ii. Boss 2 (idle, hreyfing -, melee +++)
 - iii. Boss 3 (idle, hreyfing ++, melee +++)
2. Kubbar
 - a. Tutorial
 - i. Mold
 - ii. Mold (með grasi)
 - b. Kastali
 - iii. Tiled Floor / gamalt
 - iv. Weathered Stone Block / lítið af mosa að fela veginn
 - v. Weathered Stone Bricks / covered in grass
3. Ambient
 - a. Tutorial
 - i. Tall Grass
 - ii. pöddur (idle, scurrying)
 - B. Kastali
 - iii. Kyndill (gefur frá sér ljós)
 - iv. Brynjur (bara fyrir skraut nema einn heldur á sverði sem er hægt að taka)
 - v. Keðjur (passar við bakgrunn)
 - vi. Gras (passar við bakgrunn)
 - vii. Mosi (sést en fellur samt inn í vegina)
4. Other
 - a. Kistur
 - b. Hurð
 - i. Passar við vegina
 - ii. Viðar
 - c. Takki
 - i. Passar við vegina en það sést samt að þetta er takki
5. Leikur
 - a. 8-bit low poly gæði

Hljóð/Tónlist

Stíll eiginleikar (Style Attributes)

Til að það passi með leiknum ætti músíkin að byrja rólega og byggjast svo upp þegar óvinir byrja hellast inn.

Hljóð effectar ættu að vera beint til punktsins með óþægilegan ambiance í bakgrunn. Með ískrandi og vatnsdropa hljóðum

Hljóð sem þarf

1. Effects
 - a. Létt fótskref (moldugt Gólf)
 - b. Þung fótskref (steina gólf)
 - c. Kista opnast
 - d. Hurð opnast
 - e. Sverð (missir)
 - f. Sverð (hittir)
 - g. Ör skotið
 - h. Euphoria notkun
 - i. Vatns dropar (ambient)
2. Feedback
 - a. “Ahhhh” (auka líf)
 - b. “Ooomph!” (minnkað líf)
 - c. Sorglegt Chime (dauður)

Tónlist sem þarf

1. Hægt Eerie tónlist þegar spílari er einn
2. Hraðari spooky tónlist þegar óvinir byrja að koma

Áætlun

1. Hannaðu grunn klasa
 - a. Grunn verur
 - i. Grunn spilari
 - ii. Grunn óvinir
 - iii. Grunn kubbar
 - b. Grunn staða leiksins
 - i. Leikja heimur
2. Hannaðu spilari og einfala Kubba klasa
 - a. physics / collisions
3. Spilara stíringar
4. Hannaðu aðra derived klasa
 - a. kubbar
 - i. hreyfing
 - b. óvinir
 - i. beinagrind
 - ii. Pöddur
 - iii. Slím
 - iv. Zombie
5. design levels
 - a. Kynning á hreyfing
 - b. Kynning á vopnum
 - c. mind the pacing, leifa spilaranum að prufa sig áfram
6. Hanna hljóð
7. Hanna tónlist